



Jolly Roger vestește schimbarea

Încercați să citiți versurile de mai sus – culese și adaptate, cu un vârf de sare, dintr-un cântec marinăresc – ascultând tema muzicală principală din Assassin's Creed IV: Black Flag, compusă de genialul Brian Tyler. Sună altfel acum, nu? Există compoziții muzicale atât de copleșitoare, încât au capacitatea de a metamorfoza evenimente sau creații din cu totul alte sfere artistice. Ce-ar fi fost Master and Commander fără „Fantasia” lui Ralph Vaughn Williams? Ce s-ar fi ales de corăbiile primilor navigatori fără cântecele pline de curaj și speranță ale mateloților, cântece care au alungat spaima furtunilor, au chemat vântul și au acoperit exploziile tunurilor? Muzica amplifică vibrațiile spiritului, sintetizează armonia undelor acustice în ceva descifrabil de

către mintea umană și ține companie în inima singurătății. Studii științifice riguroase demonstrează, dincolo de orice dubiu, că oamenii formează legături emoționale strânse atunci când intonează împreună un cântec. În lumina acestei informații, obiceiul cântatului pe punte capătă noi conotații – pe lângă explicația evidentă, care socotește muzica o metodă practică de menținere a ritmului necesar operării unui vas. Am ales să deschid review-ul dedicat celui mai nou Assassin's Creed cu un elogiu adus muzicii marinărești din cauza sentimentelor mele ambigue față de aventurile proaspătului protagonist: pentru mine, originalitatea seriei s-a oprit la Brotherhood, însă recenta transformare – mai exact trecerea de la action-adventure istoric la simulator de pira-

terie – mi-a trezit un fior plăcut, neașteptat. Îmi este dificil să recenz un segment al unei „dinastii” consacrate în absența unui numitor comun durabil și lesne perceptibil. Probabil îmi lipsește progresia ritmică, tempoul reprezentativ – altfel spus, am fost scos din zona de confort. Black Flag cântă altă melodie și o face zguduitoare, cu o orchestră alcătuită din instrumente inedite. Totuși, meritele impresiei pozitive nu sunt datorate exclusiv „inovațiilor” din gameplay, personajelor pestrice, plimbărilor pe șapte mări cu vântul în pânze ori locațiilor tropicale vibrante, ci tuturor acestor elemente, luate împreună și sudate cu ajutorul prezentării extraordinare, pe fondul puternicei coloane sonore. Dintre toate titlurile faimoasei francize dezvoltate de Ubisoft, am senzația că

ASSASSIN'S CREED® IV BLACK FLAG™

Acasă la Ubi. Atmosfera primitoare ascunde intențiile malefice.



Un sistem de frânghii și scripeți prea complex pentru mintea mea de pseudo-asasin.

Assassin's Creed IV știe cel mai bine cum să-și valorifice punctele forte, expresia (relativ intraductibilă) „better than the sum of its parts” fiind definitivă.

Dar este viața de pirat suficient de grozavă încât să facă din Black Flag un joc memorabil?

Mai puțină istorie, mai mult booty

Cu certitudine, însă preferabil sub alt trademark. Presupun că afirmația mea necesită o argumentare suplimentară, altfel risc să fiu executat în somn de un asasin plătit din conturile deținute offshore de Ubi. Cumva, Black Flag a pierdut voit legătura cu tradițiile seriei – pornind de la personajul principal: Edward James Kenway. Nu mă înțelegeți greșit, Kenway nu îmi displace – ba

dimpotrivă, indiferent cum aș aborda caracterizarea personală a piratului-devenit-asasin, ajung inevitabil la concluzia că Edward este cel mai interesant și fascinant protagonist din mythosul Assassin's Creed. De această dată, nu mai avem de-a face cu un erou tipic, a cărui busolă morală este magnetizată de un ideal glorios, ci cu un om hotărât să își dobândească faima și averea prin intermediul unor mijloace cel puțin gri din punct de vedere etic. Libertatea sau răzbunarea justificată sunt departe de Edward Kenway, căci țelul lui se rezumă la acumularea rapidă de „booty”: aur, nestemate și perle – preferabil furate din cufere transportate la bordul corăbiilor. Pe de altă parte, jocul conferă voalat o explicație romantică acțiunilor sale piratești. Adică, ce poate fi mai galant decât un proscris neînfăcat, un etern hoinar pe valurile

oceanului învolburat, cu gândul îndreptat veșnic către frumoasa Caroline, femeia care i-a ancorat inima în Anglia? (Totmai am redefinit termenul „siropos”, nu-i așa?) Edward pleacă pe mare visând la o viață decentă, însă ajunge să altereze soarta conflictului secular desfășurat între Asasini și Templieri, pornind de la o coincidență nefericită. La prima vedere, noul personaj principal sparge tiparele eroismului curat și abandonează orice legătură spirituală cu linia strămoșilor lui Desmond Miles, dar ideea că bunicul lui Ratonhnhaké:ton a fost un pirat legendar aduce o lumină nouă peste caracterul asasinului Mohawk – oarecum, Connor primește veriga ereditară lipsă. Cu o naturalețe unică, Edward substituie onoarea cu extravaganța și virtutea cu firea lui sălbatică, depășind șablonul clasic Altair-Ezio. Veți spune, probabil, că există suficiente conexiuni ferme între ambițiosul corsar și lore-ul AC, ceea ce conduce la anularea ipotezei mele inițiale, care sugera necesitatea unei fracturări între joaca de-a piratul și ocupația de asasin tainic.

Credeți-mă, aș vrea să nu fiu stăpânit de convingerile mele conservatoare, pentru a putea savura experiența Assassin's Creed IV până la capăt – însă nu pot îngurgita ludic un action-adventure fulminant, prefăcându-mă că mestec același stealth game cu acțiune istorică de care m-am îndrăgostit acum multă vreme. Sau pot? Bizar, dar dacă Assassin's Creed avea nevoie de piraterie și lupte navale spectaculoase, luptele navale nu prea aveau nevoie de Assassin's Creed...

Ubisoft/Abstergo prezintă Black Flag

Black Flag putea evita cu ușurință conexiunea cu seria Assassin's Creed, deschizând astfel porțile unei francize noi, concentrate pe viața de pirat. Or, pirateria este un subiect delicios, ce nu își poate pierde frumusețea peste noapte, chiar dacă a fost exploatat în sute de producții artistice. Din păcate, pentru industria jocurilor, de la Sid Meier's Pirates! și până la AC4 nu am butonat nimic care să scoată din mine un „Yarrrr!” gutural. Noroc cu inițiativa năstrușnică a echipei multiculturale – alcătuită din oameni cu variate credințe și religii – de a preschimba un pseudo-stealth-game într-un joc bombastic cu galioane, pistoale cu cremene și muzică epică. Dar, ironic, aceleași schimbări se potrivesc ca nuca în perete când fânul, mersul piticului prin tufele de măceș și „Inchiriatul” dansatoarelor reprezintă, în viziunea Ubi, o mecanică de furișat



Și zici că nu are servo? Dar nucă? Are nucă?



Kaboom! Surpriza, nefericiților!



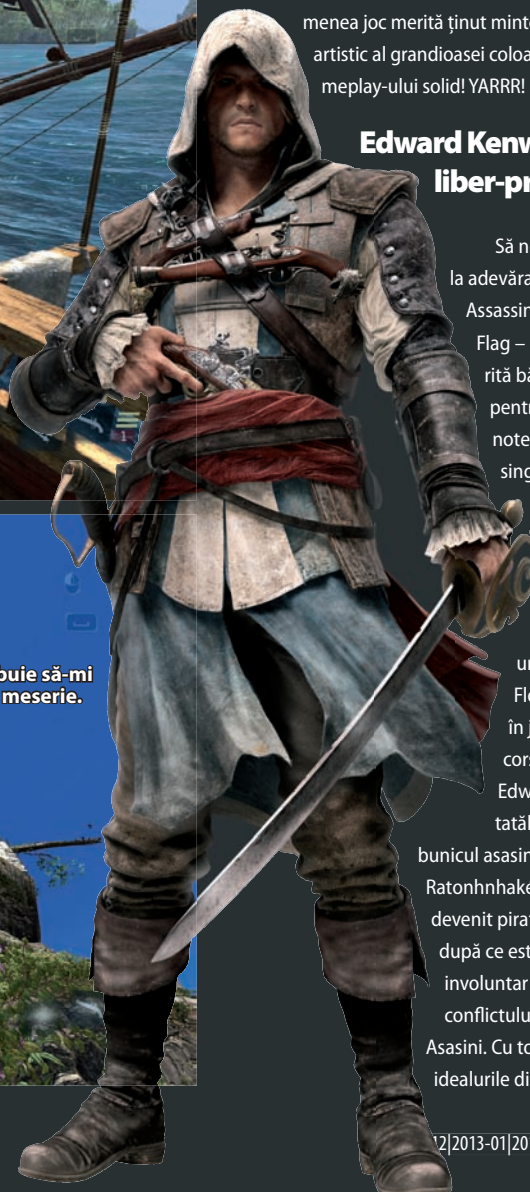
avansată. Pe deasupra, un alt element inutil și prostesc este povestea secundară, desfășurată în prezent. Voi zăbovi puțin asupra acesteia, înainte de a trece la balada lui Edward Kenway. Assassin's Creed IV insistă asupra extinderii funcționalității dispozitivului Animus, așa că jocul sare cât ai zice pește de la o luptă navală la un tur al sediului Abstergo Entertainment – o fațadă a corporației Templierilor, mascată sub forma unui studio canadian, ce se ocupă cu transformarea amintirilor strămoșilor lui

Desmond Miles – salvate pe servere cloud –, în producții multimedia interactive. Cu alte cuvinte, Ubisoft, savvy? Conectat la un terminal personal, am început filtrarea secvențelor din memoria lui Edward Kenway, căutând momente spectaculoase. La naiba, până și AC4 m-a pus să-i recenez misiunile! Acțiunea „covert” desfășurată printre cubiculele Abstergo se rezumă la plimbări plictisitoare cu liftul, scopul principal fiind transferul unor fișiere secrete către... erm, preferabil descoperiți singuri către

cine. Chiar și așa, trasă de barbă până în pânzele albe, povestea cadru din AC4 rămâne la fel de redundantă, iar anacronismul rezultat din introducerea unei perioade temporale mângălite cu dispreț peste o alta amenință veridicitatea celeilalte jumătăți importante din campania jocului, desfășurată într-un tablou istoric atent conturat. Imaginați-vă un action-adventure cu pirazi, armade Imperiale și bătălii navale glorioase, rupt însă de poliloghia Animus, Juno, Abstergo și constrângerile unei superflue povestiri în ramă. Rezultatul putea impresiona prin tăria propriului nume: Black Flag, steagul negru arborat de tâlharii mării înaintea unui atac. O, un asemenea joc merită ținut minte, sub patronajul artistic al grandioasei coloane sonore și al gameplay-ului solid! YARRRR!

Edward Kenway, căpitan liber-profesionist

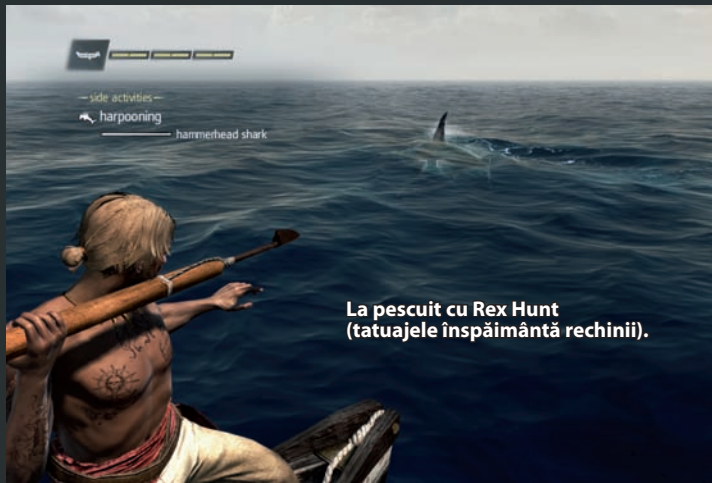
Să ne întoarcem acum la adevărata poveste din Assassin's Creed IV: Black Flag – și singura care merită băgată în seamă, pentru integritatea notei finale. Campania single se desfășoară preponderent în spațiul coloniilor caraibiene (triumful Havana-Nassau-Kingston, uneori sudul Floridei) și orbitează în jurul aventurilor corsarului galez Edward J. Kenway – tatăl lui Haytham și bunicul asasinului Connor/Ratonhnhaké:ton –, corsar devenit pirat cu acte în regulă după ce este angrenat involuntar în schemele conflictului dintre Templieri și Asasini. Cu toate acestea, nu idealurile din spatele luptei



Sunt pirat, asasin și Predator. Hue, Hue, Hue.



La pescuit cu Rex Hunt (tatuașele înspăimântă rechini).



Pregătiți harponul! Diseară gustăm balenă.



reprezintă motivația sa principală, ci profitul. În epoca de aur a pirateriei, profitul substituia patriotismul, credința sau iubirea. Vorbim despre niște oameni dispuși să-și sacrifice viețile în mijlocul oceanelor pentru un pumn de Real, plutind pe o corabie construită integral din lemn și propulsată de vânt. Raportată la nivelul tehnologic al secolului XVIII, meseria de navigator depășește ca periculozitate o călătorie în spațiu. Așadar, nu trebuie să mire pe nimeni faptul că istoria viitorului căpitan Edward începe cu un naufragiu, după ce corabia pe care servea iese șifonată dintr-o încăierare cu ambarcațiunea comandată de Duncan Walpole, un asasin trădător. Evident, cei doi eșuează pe aceeași insulă și se angajează într-o urmărire intensă prin junglă, cu rol de tutorial, la sfârșitul căreia Edward face din Duncan o gustare pentru oceloți, folosindu-și cele două săbii veșnic ascuțite. Și cum corsarul nu-i corsar până la capăt dacă nu-și bagă nasul unde nu îi fierbe oala, Edward își însușește identitatea și misiunea dușmanului răpus: livrarea unui artefact misterios către Laureano de Torres y Ayala, un bătrân sinistru, aflat în funcția de guvernator al Cubei și, printre altele, Mare Maestru Templier. Folosindu-se de falsa identitate, Kenway descoperă un complot al templierilor cu poziții cheie în administrația celor trei mari imperii din zona Indiilor de Vest – mai exact cel Spaniol, Britanic și Francez – menit să anihileze rezistența Asasinilor sub pretextul unei ofensive împotriva pirateriei și să ducă, în cele din urmă, la descoperirea

Observatorului, un obiect misterios cu puteri unice de monitorizare a populației. Cum povestea reprezintă doar 10% din substanța jocului, aș prefera evitarea altor spoilere inutile, căci firul narativ merită explorat pas cu pas, deși s-a îndepărtat simțitor de origini. Urmează o succesiune de misiuni menite să familiarizeze jucătorul cu premisa și mecanica jocului, apoi AC4 deschide larg cușca rechinilor, dându-le drumul în piscina copiilor și

dezlănțuind cel mai spectaculos gameplay din întreaga serie. Cu toate acestea, Black Flag nu explică suficient originea abilităților lui Edward. Tipul e un marinar galez cu o pereche de ghiulele imense, obișnuit cu luptele meleu, cățăraturile pe catarge și mânărea pistoalelor, însă tehnicile asasinilor implică utilizarea lamelor ascunse, stăpânirea așa-numitelor "aerial kills", metode inconfundabile de cățărare etc. Oricine deține o consolă sau un PC cunoaște particularitățile jocurilor Assassin's Creed, așa că nu mai este nevoie să explic pe larg ce implică pregătirea unui asasin profesionist. Procedeele Frăției au evoluat constant de-a lungul timpului, mulțumită unor lideri vizionari precum Altair ori Ezio. Sigur, Edward beneficiază de o moștenire genetică specială, dar nici măcar în universul fictiv imaginat de Ubisoft genetica nu justifică scăpările scenariului. În fond, cu un sistem de combat atât de feroce, cui îi pasă?

Între diavol...

Combat-ul din Assassin's Creed IV este un tango grațios al oțelului și al prafului de pușcă. Prefer termenul englezesc „combat” în detrimentul românescului „luptă”, căci, odată ce săbiile sunt scoase din teacă și cocoșul pistolului lovește cremenele, orice alt cuvânt își pierde încărcătura sensului. A combate înseamnă a lupta împotriva unor atitudini, unor idei și împotriva persoanelor care le susțin – adică exact ce face Edward Kenway pe

Edward Kenway, legenda scrisă cu două săbii și patru pistoale.





X MARCHEAZĂ LOCUL

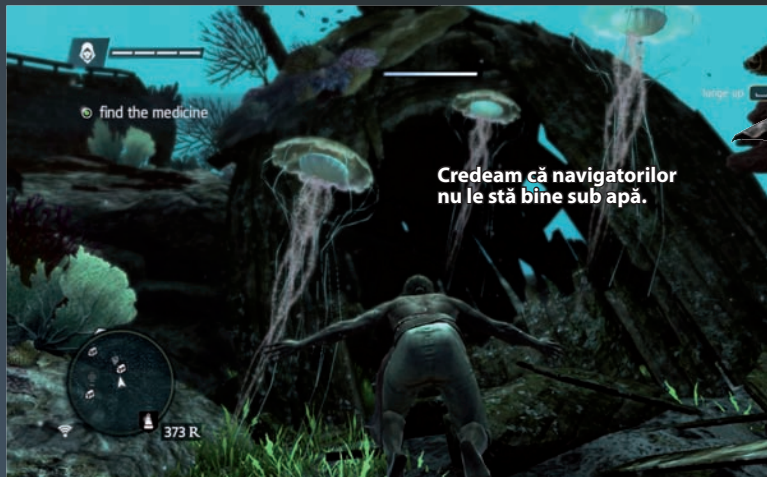
Una dintre cele mai comune legende legate de pirați este cea a comorilor îngropate. În realitate, singurul corsar care și-a îngropat prada a fost William Kid. Desigur, niciun istoric nu neagă cu vehemență posibilitatea existenței altor cazuri similare, dar Assassin's Creed IV transformă vânătoarea de comori într-o activitate cu adevărat antrenantă. „Hărți” criptice sunt răspândite prin lumea jocului, fiecare reprezentând o imagine rudimentară și un set de coordonate. Dacă locația ascunzîșului cuferului cu bunătați este identificată corect, Edward îl poate scoate la lumină. Recompensele variază de la bani la diferite upgrade-uri pentru Jackdaw. Nici epavele corăbiilor nu trebuie ignorate, căci o scufundare în reciful infestat cu rechini poate duce la descoperirea unor sîpete pline ochi cu aur. Știți cum se spune, „X marchează locul”...



puntea unui vas sau, ocazional, pe terra firma. Dintre toți protagoniștii jocurilor Assassin's Creed, piratul galez este cel mai capabil luptător – deși, din punct de vedere tehnic, el nici măcar nu poate fi considerat un membru autentic al Frăției Asasinilor. Edward aderă târziu la Crez (cu toate că poate prelua oricând contracte din puncte speciale, marcate pe hartă), dar respectă și admiră ideile liberaliste de la bun început, ceea ce aprofundează caracterul tridimensional al personajului. Mai mult, metodele sale de luptă sunt complet neconvenționale, iar rezultatul unei întâlniri cu un grup de inamici la bordul unei fregate aflate în curs de „rechiziție” depășește ca intensitate toate bătăliile portretizate vreodată în filmele cu pirați. Pe lângă cele două lame ascunse, asasinul-pirat mănăiește perechi de săbii utilizate în secolul XVIII, diferite pistoale din aceeași perioadă (maximum patru,

după îmbunătățirea bandulierei), o sarbacană maya cu săgeți otrăvite și nenumărate alte arme împrumutate de la oponenții răpuși. Upgrade-ul echipamentului urmează linia impusă de Assassin's Creed III și Far Cry 3, materialele necesare putând fi colectate pescuind la harpon ori vîndând diverse animale insulare (feline, crocodili, maimuțe, căprioare). Dacă vîntul nu s-a schimbat vizibil, harponatul este altă mâncare de pește: Edward se transformă în Căpitanul Ahab, călare pe o balenieră, aruncând cu harpoane în rechini, balene, orca și ochii activiștilor PETA. Alte îndeletniciri demne de un tâlhar al apelor sunt jafurile plantațiilor, ciomăgilele din taverne și jocurile de noroc, spre bucuria celor pasionați de picanteriile vieții marinărești. Controlul eroului a rămas aproximativ identic cu cel din primele jocuri, așa că veteranii seriei se pot reacomoda ușor, în timp ce nou-ve-

niții vor aprecia fluența sistemului de fugă liberă, naturalețea mișcărilor din timpul cățăratului, proaspăt implementatul înot subacvatic și dinamica luptelor. Altminteri, nu am apreciat componenta stealth, totalmente neplauzibilă și dureros de rigidă. Kenway se poate ascunde în câpițele cu fân, după colțurile clădirilor sau în tufșuri înalte de 10cm. Cu excepția misiunilor unde furișatul este obligatoriu, bătaia clasică rămâne alegerea pragmatică. Eu am folosit în permanență lamele ascunse și pistoalele de tip espingolă – o combinație letală, care face față cu brio încleștărilor cu grupuri mari de inamici, mai ales că misiunile nu mi-au părut exagerat de dificile. Sau, cine știe, poate Kenway chiar este un „diavol în haine om”, așa cum îl descrie asociatul său, Edward „Blackbeard” Thatch.

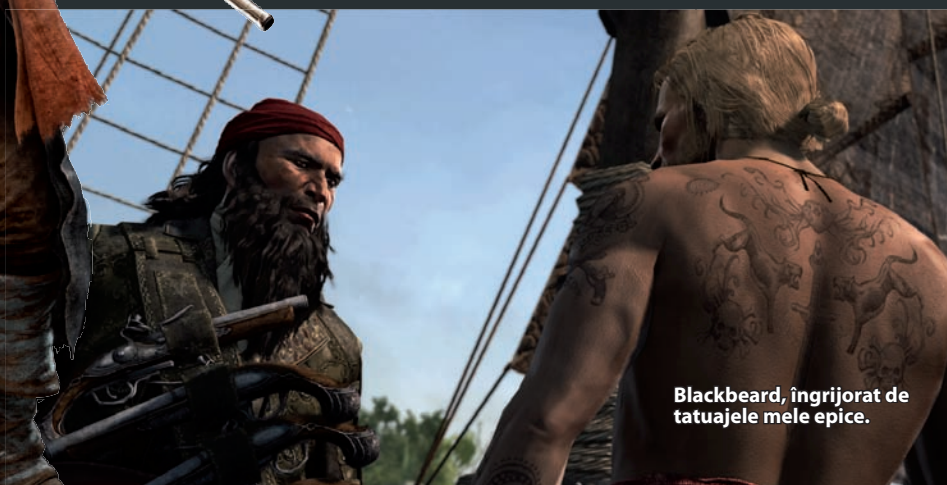
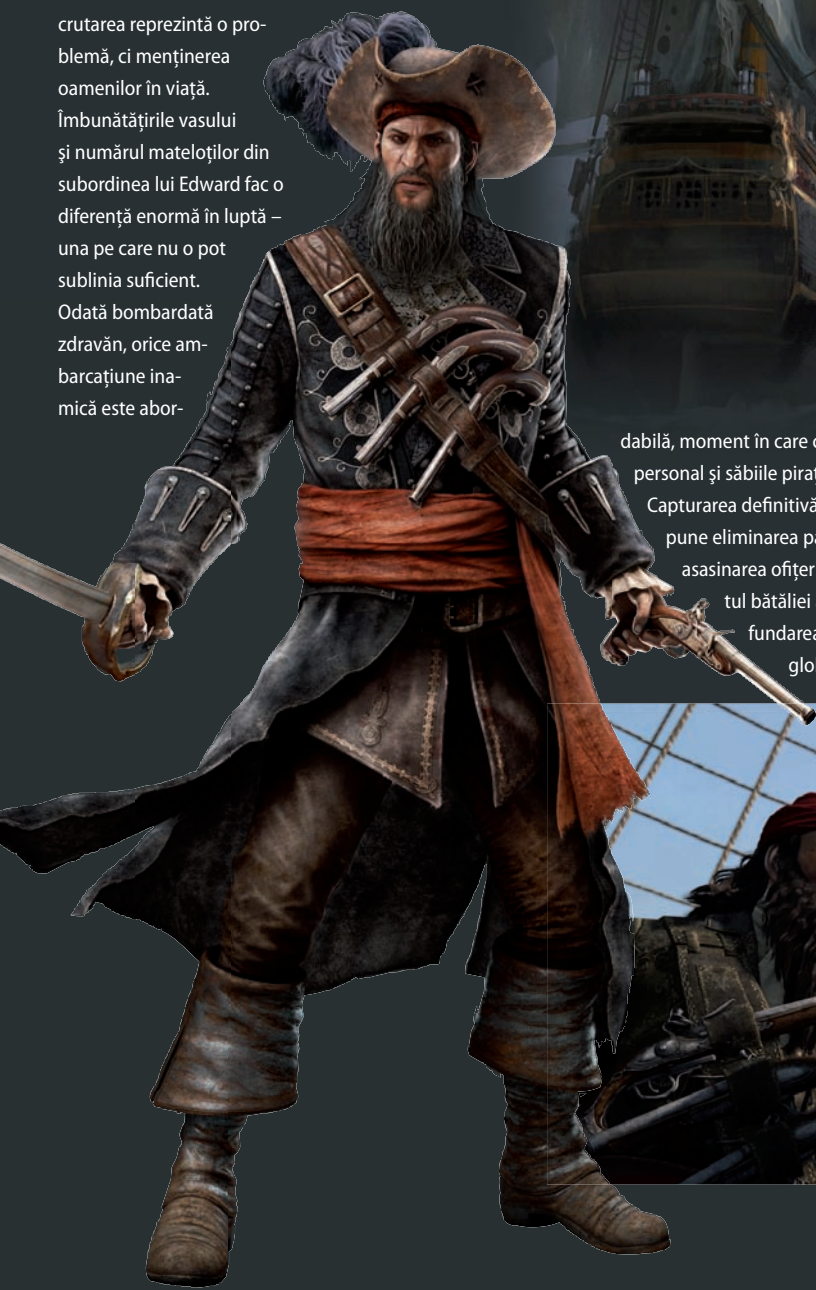


... adâncul oceanului...

Am canalizat recenzia mea pentru Black Flag în direcția personajului principal, fără a da prea multe târcoale poveștii, cu toate că acest tratament unidirecțional a fost un reflex involuntar, provocat de atitudinea și abilitățile extraordinarului Edward Kenway. Totuși, nu voi ignora cele mai importante componente din formula noului Assassin's Creed: navigația, comerțul și bătăliile navale. O foarte mare parte din acțiunea campaniei principale se desfășoară la bordul propriei corăbii – botezată Jackdaw, în cinstea unei păsări istețe (stancă, în limba noastră dulce). Jackdaw substituie necesitatea unei baze terestre, camera căpitanului oferind acces la principalele elemente de interes ale jocului: de aici puteți echipa alte costume pentru Edward, îmbunătăți corabia cu armament superior și piese noi, accesa upgrade-uri estetice sau vinde și cumpăra zahăr, rom, metal, postav și lemn. Ultimele trei materiale sunt necesare pentru optimizarea ambarcațiunii, alături de o plată considerabilă în Reali, dar banii se obțin ușor când ești teroarea Indiilor de Vest. Echipajul de pe Jackdaw – indicat cu ajutorul așa-numitei bare Crew Strength – poate fi angajat din porturi, eliberat din captivitate, convertit din rândurile soldaților dușmani, ba chiar salvat din mijlocul oceanului. Ideea e că nu recrutarea reprezintă o problemă, ci menținerea oamenilor în viață. Îmbunătățirile vasului și numărul matoșilor din subordinea lui Edward fac o diferență enormă în luptă – una pe care nu o pot sublinia suficient. Odată bombardată zdravăn, orice ambarcațiune inamică este abor-

tabilă, moment în care conflictul devine personal și săbiile piraților substituie tunurile. Capturarea definitivă a navei adverse impune eliminarea parțială a echipajului și asasinarea ofițerilor superiori. La sfârșitul bătăliei aveți de ales între scufundarea corăbiei prădate, înglobarea ei în flota lui

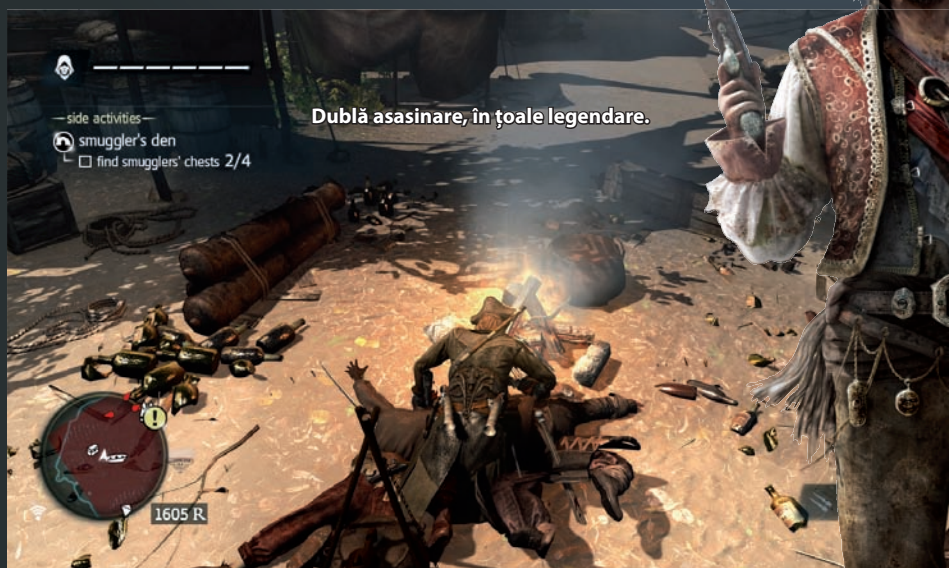
Kenway (despre care voi discuta imediat) ori mituirea și eliberarea supraviețuitorilor, cu scopul reducerii infamiei. Ca o notă suplimentară, am apreciat ușurința controlului pe apă, Black Flag optimizând considerabil mecanica navigației din Assassin's Creed III, indiferent că preferați gamepad-ul consolei sau tandemul mouse+ tastatură pe PC. O altă adiție binevenită este oceanul, cu ajutorul căruia Edward identifică originea,



Blackbeard, îngrijorat de tatuajele mele epice.



Gun-Kata, fum și oțel.



Dublă asasinare, în țoale legendare.

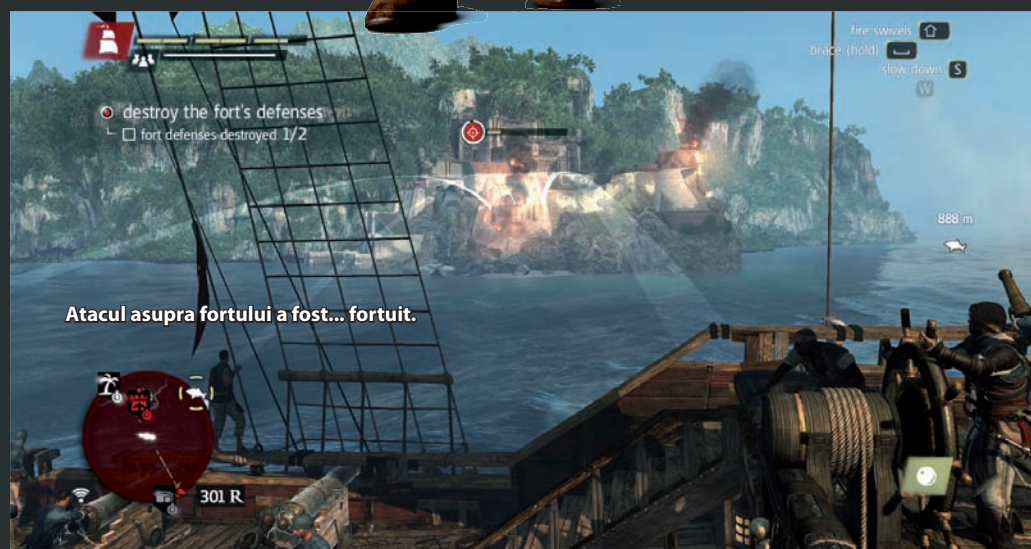
nivelul și încărcătura ambarcațiunilor apărute la orizont. Atacați HMS Prince fără suficient blindaj și veți sfârși scufundat după prima ploaie de ghiulele; distrugeți cinci goelete de clasă inferioară, burdușite cu zahăr și rom, apoi culegeți roadele unui jaf pirateresc inteligent – e foarte simplu. Navele înglobate în flotă sub comanda unor ofițeri din propriul echipaj deschid un minijoc interesant, aducător de profit. Mai precis, ele pot parcurge rute maritime istorice, transportând bunuri de consum. Administrarea flotei și eliminarea pericolelor existente de-a lungul traseelor comerciale seamănă întrucâtva cu un trading card game ce întâlnește duelurile Pokemon: simpatic, ușor de stăpânit și cu certitudine mai puțin obositor decât sistemul economic din titlurile precedente, bazat pe un micromanagement monoton. Finalmente, momentele de maximă intensitate la timonă sunt întruchipate de raidurile asupra forturilor. Din capul locului, fortificațiile trebuie distruse cu ajutorul obuzierelor, pentru a asigura accesul la docuri – altfel, tunurile protejate de ziduri vor face resturi plutoare din Jackdaw. Bombardamentul este urmat de acostare și cucerire mano-a-mano, prin eliminarea ofițerului comandant. Într-o mică măsură, această activitate are un efect asemănător cu escaladarea turnurilor radio din Far Cry 3, deoarece forturile ocupate descoperă punctele de interes aflate în proximitate și protejează alte vase pirat. Singurul detaliu incontrolabil rămâne vremea capricioasă din Caraibe, o ploaie mărunță pu-

tându-se transforma instantaneu într-o furtună periculoasă, cu valuri titanice, vânturi nimcitoare și trombe colosale.

... și compania blestemată

Dar viața de pirat nu se rezumă la bătălii navale, dueluri cu rapiere și gun-kata cu patru pistoale. Un lup de mare

adevărat devine legendar prin acțiunile sale, compania alături de care se afișează și aurul acumulat. Or, o lume explorabilă fără restricții este plină de oportunități și bogății, începând cu manuscrise rătăcite, epave scufundate, cutii cu bani, ruine mayașe, fragmente din Animus sau comori îngropate. Chiar dacă Nassau, Kingston și Havana sunt trei orașe coloniale splendide, cu multiple puncte de interes, cele mai multe secrete stau ascunse pe sutele de insule care compun arhipelagul, în grotlele contrabandiștilor, prin temple abandonate, în desișul junglei ori pe fundul oceanului (da, Jackdaw vine echipată cu un clopot de scufundare). Fiecare zonă pare unică, întrucât lumea din Assassin's Creed IV este lipsită de orice urmă de repetitivitate. După jumătatea campaniei single, când povestea prinde rădăcini și Edward Kenway devine un nume cu rezonanță, explorarea se preschimbă într-o activitate elementară, așa cum se cuvine într-un action-adventure open-world atât de vast. Jocul nu te forțează, nu te împinge de la spate, nu îți pune busola în mână și-ți trage o palmă peste ceafă, căci dorința de a cerceta toate colțișoarele Indiilor de Vest vine de la sine. Ubisoft afirmă că raportul dintre explorarea navală și cea la sol este de 60/40 procente, iar numărul așezărilor speciale trece de 50, accesul la orice punct de pe hartă fiind neîngrădit – pe scurt, povestea jocului nu restricționează free-roaming-ul, nici măcar cu ecrane inoportune de încărcare. Înainte de a discuta amănunțit realizarea tehnică, aș vrea să mă opresc puțin asupra savuroaselor personaje secundare. Pe de-o parte, Edward îi are alături pe „cei trei care au speriat vestul”: faimosul Blackbeard, Benjamin Hornigold și, ocazional, Mary Read. Maistrul timonier, Adewale – un fost sclav născut în Trinidad –, reprezintă vocea rațiunii și vorbește în numele echi-



Atacul asupra fortului a fost... fortuit.

JACKDAW

Apele din Assassin's Creed 4 sunt străbătute în lung și-n lat de o multitudine de vase cu pânze, caracteristice secolului XVIII. Jackdaw, corabia lui Edward Kenway, este un bric (brig) foarte rapid și manevrabil, cu 26 de vele, echipat cu 46 de tunuri de bord (23 babord/23 tribord), patru tunuri de provă și două tunuri oscilante. În plus, Jackdaw poate fi dotat cu două mortiere, un berbece placat cu fier, muniție incendiară și butoaie explozibile. Dimensiunile bricului sunt de 60 metri lungime și 11,9 metri înălțime. Folosind o strategie corespunzătoare și îmbunătățind armura carenei, Jackdaw poate scufunda orice alt vas din joc. Principalul avantaj al bricului este înălțimea scăzută, folositoare în prezența valurilor mari, care pot ascunde ambarcațiunea de ghiulelele inamicului. Nu vă mai trebuie decât vânt în pupă și puțin spirit de aventură.



pajului de pe Jackdaw, temperând puțin din firea inferbântată a protagonistului. Firește, Epoca de Aur a Pirateriei nu putea fi completă fără Calico Jack, Charles Vane și Anne Bony. Este de-a dreptul epic să fii martor la o conversație desfășurată între cei mai feroce „barbări” ai oceanelor, cu pistoalele atârnate în banduliere, săbiile călite în sânge și bărbile impregnate cu sare. Pe de altă parte, mi-a fost imposibil să stabilesc o conexiune emoțională cu figurile cheie din Ordinul Asasinilor, grupați sub forma unei secte cu tradiții amerindiene, așa cum nici antagoniștii nu au reușit să-mi provoace interesul. Din acest punct de vedere, AC4 nu se ridică la nivelul primelor două titluri din serie. Să fiu sincer, până și Connor a vânat Templieri mai convingători.



Ahoy, se joacă și se cântă aici!

Am petrecut peste 20 de ore alături de versiunea PS3 și cam 40 de ore în compania ediției next-gen, destinată PC-ului. Așa cum era de așteptat, calculatorul a rănjit din nou cu colții săi lungi de argint. Nu știu ce amestecuri magice au pus producătorii jocului în engine-ul AnvilNext, dar Black Flag arată demential. În prezent, puține alte titluri se mai pot lăuda cu un motor atât de bine optimizat și o grafică la fel de radiantă, vibrantă și detaliată. Ploaia îți spală ochii cu realismul ei, vegetația densă transmite un feeling tropical, apa mi-a lăsat senzația că mai avea puțin și se revărsa din monitor, fețele au fost modelate cu atenție, iar nivelul de migală demonstrat în reproducerea ambarcațiunilor confirmă pasiunea investită de Ubisoft în cel de-al șaselea capitol al seriei. Din nefericire, AI-ul a rămas la fel de slab, pe alocuri depășind în prostie pirății moderni întâlniți în Far Cry 3. Înainte de a pune punct acestui review, aș vrea să mă întorc la coloana sonoră. Brian Tyler a făcut o treabă splendidă (vă recomand audțiia temei principale), însă adevăratele delicii acustice rămân așa-numitele „Shanty”, adică balade interpretate de echipajul corăbiei. Partiturile noi trebuie urmărite pe acoperișurile clădirilor, dar, credeți-

mă, fiecare cântec merită efortul depus. Datorită campaniei single foarte lungi, am alocat un timp modest componente multiplayer, dezamăgit de lipsa conflictelor navale – oricum, cu excepția claselor noi, modurile de joc sunt reminiscențe ale celor prezente în AC3. Mărturisesc că aspectul online al seriei mă interesează foarte puțin și că am fost simțitor afectat de includerea sistemului Uplay Passport în varianta PS3 – sistem la care s-a renunțat pe PC, slavă Cerului! În concluzie, Assassin's Creed IV este un action-adventure solid, cu o lume uriașă, complexă, plină ochi cu oportunități și activități distractive. Violent, dramatic, exploziv, Black Flag se dezice cu răceală de moștenirea francizei ce i-a dat numele (de aici și gustul ambiguu amintit în introducere), stabilind un curs nou pentru Ubisoft. Grafica și coloana sonoră lasă o amprentă longevivă în memoria jucătorului, în timp ce personajul principal își asasinează predecesorii, grație temperamentului bătaios, spontan, sălbatic, care face cinste corsarilor din legende. Nu disperați la gândul poveștii din prezent, căci grandioasele bătălii navale zdobesc inutilitatea Animus-ului, ștergând pe jos cu numele Abstergo. Yarr, tovarăși, ridicați ancora și înălțați pânzele, fiindcă a sosit clipa unei noi generații de jocuri cu pirăți! ► **Aidan**



VERDICT LEVEL

- Grafică extraordinară; coloană sonoră memorabilă
- Personaj principal cu o atitudine bad ass; bricul Jackdaw
- Combat excelent pe pământ și pe apă
- Locații spectaculoase; nu devine plictisitor
- Povestea din prezent; mecanica stealth; antagoniștii
- Crezul e acolo, nu și asasinul

PE SCURT:

Assassin's Creed IV: Black Flag navighează pe mări necunoscut, stabilind noi cote de „awesomeness” pirateresc. În același timp, Ubisoft pare că pregătește terenul pentru o schimbare radicală în cadrul francizei – poate chiar o direcție deosebită. Cine știe?

8.9

Gen Action-adventure Producător Ubisoft Montreal Distribuitor Ubisoft
Ofertant GameShop.ro Online assassinscreed.ubi.com

ALTERNATIVA FAR CRY 3

Un alt joc marca Ubisoft, cu pirăți moderni, psihopați, sex, droguri și arme de foc. Nu este la fel de imersiv, dar oferă o experiență intensă și un antagonist remarcabil.